



#4

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

the Application of

: Masaya MATSUURA, et al.

Filed: : November 1, 2001

For: : GAME SCENE MAKING METHOD BASED ON...

Serial No. : 10/016,137

Assistant Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231

April 4, 2002

PRIORITY CLAIM AND
SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENT

SIR:

Applicant hereby claims priority under 35 USC 119 from JAPANESE patent application no. 2000-335155 filed November 1, 2000 & 2001-195520 filed June 27, 2001, certified copy of which is enclosed.

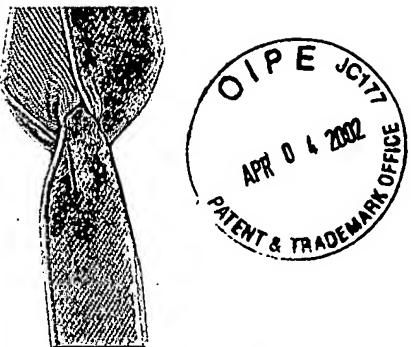
Any fee, due as a result of this paper may be charged to Deposit Acct. No. 50-1290.

Respectfully submitted,

Harris A. Wolin
Reg. No. 39,432

ANY FEE DUE WITH THIS PAPER, NOT FULLY
COVERED BY AN ENCLOSED CHECK, MAY BE
CHARGED ON DEPOSIT ACCOUNT NO. 501290

KATTEN MUCHIN ZAVIS ROSENMAN
575 MADISON AVENUE
IP Department
NEW YORK, NEW YORK 10022-2584
DOCKET NO.:100809-00060(SCEY 19.130)
TELEPHONE: (212) 940-8800



日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2000年11月 1日

出願番号

Application Number:

特願2000-335155

出願人

Applicant(s):

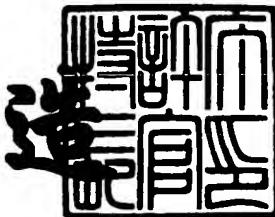
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 6月21日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3058872

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI00113

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 9/00
G07T 15/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区1丁目4番16号 目黒Gビル7F 株式会社七音社内

【氏名】 松浦 雅也

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区1丁目4番16号 目黒Gビル7F 株式会社七音社内

【氏名】 松浦 季里

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 小島 英士

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100107238

【弁理士】

【氏名又は名称】 米山 尚志

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 111236

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1
【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム用のステージ形成方法、ゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶された記憶媒体、端末装置、及びネットゲームシステム

【特許請求の範囲】

【請求項1】 文章情報から所定の文字情報を抽出するステップと、上記文章情報からなる全体の文章中における、上記抽出した文字情報の文字の位置に、キャラクタの障害を形成するステップと、

上記文章情報の各文字と、上記ステップで形成されたキャラクタの障害を列状にして表示手段にスクロール表示するステップと
を有するゲーム用のステージ形成方法。

【請求項2】 上記文章情報は所定のテキストデータであること
を特徴とする請求項1記載のゲーム用のステージ形成方法。

【請求項3】 上記文章情報、或いはテキストデータは電子メールであること
を特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム用のステージ形成方法。

【請求項4】 全体の音声情報から所定の音声情報を抽出するステップと、
上記全体の音声情報中における、上記抽出した音声情報の位置に、キャラクタの障害を形成するステップと、

上記全体の音声情報と、上記ステップで形成されたキャラクタの障害を目視可能な形態とともに列状にして表示手段にスクロール表示するステップと
を有するゲーム用のステージ形成方法。

【請求項5】 上記音声情報は着信メロディであること
を特徴とする請求項4記載のゲーム用のステージ形成方法。

【請求項6】 文章情報から所定の文字情報を抽出するステップと、
上記文章情報からなる全体の文章中における、上記抽出した文字情報の文字の位置に、キャラクタの障害を形成するステップと、
上記文章情報の各文字と、上記ステップで形成されたキャラクタの障害を列状にして表示手段にスクロール表示するステップと

を有するゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項7】 上記文章情報である所定のテキストデータから所定の文字情報を抽出するステップを有するゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶されたこと

を特徴とする請求項6記載の記憶媒体。

【請求項8】 上記文章情報、或いはテキストデータである電子メールから所定の文字情報を抽出するステップを有するゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶されたこと

を特徴とする請求項6又は請求項7記載の記憶媒体。

【請求項9】 全体の音声情報から所定の音声情報を抽出するステップと、上記全体の音声情報中における、上記抽出した音声情報の位置に、キャラクタの障害を形成するステップと、

上記全体の音声情報と、上記ステップで形成されたキャラクタの障害を目視可能な形態とともに列状にして表示手段にスクロール表示するステップと

を有するゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項10】 上記音声情報である着信メロディから所定の音声情報を抽出するステップを有するゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶されたこと

を特徴とする請求項9記載の記憶媒体。

【請求項11】 表示手段と、

ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段と、

文章情報を記憶する文章情報記憶手段と、

上記ゲームプログラム記憶手段に記憶されたゲームプログラムに基づいて、上記文章情報記憶手段に記憶されている文章情報から所定の文字情報を抽出し、この文章情報からなる全体の文章中における、上記抽出した文字情報の文字の位置に、キャラクタの障害を形成する障害形成手段と、

上記ゲームプログラム記憶手段に記憶されたゲームプログラムに基づいて、所

定のキャラクタを上記表示手段に表示すると共に、上記文章情報の各文字と、上記障害形成手段で形成されたキャラクタの障害を列状にして上記表示手段にスクロール表示する表示制御手段と、

上記表示手段に表示されたキャラクタを操作するための操作手段と
を有する端末装置。

【請求項12】 所定のサーバ装置から上記ゲームプログラムをダウンロー
ドして上記ゲームプログラム記憶手段に供給する通信手段を有すること
を特徴とする請求項11記載の端末装置。

【請求項13】 上記通信手段は、所定のサーバ装置から上記文章情報であ
るテキストデータをダウンロードして上記文章情報記憶手段に供給すること
を特徴とする請求項12記載の端末装置。

【請求項14】 上記通信手段は、所定のサーバ装置から上記文章情報、或
いはテキストデータである電子メールをダウンロードして上記文章情報記憶手段
に供給すること
を特徴とする請求項12記載の端末装置。

【請求項15】 ゲームの難易度を指定するための難易度指定手段を有し、
上記障害形成手段は、ゲームの難易度が上記難易度指定手段で指定された難易
度となるように、上記文章情報、或いはテキストデータから抽出した文字情報を
間引き処理して障害の数を削減すること
を特徴とする請求項11から請求項14のうち、いずれか一項記載の端末装置

。 【請求項16】 上記表示制御手段は、ゲーム状況に応じて上記キャラクタ
の表示形態を変化させて上記表示手段に表示すること
を特徴とする請求項11から請求項15のうち、いずれか一項記載の端末装置

。 【請求項17】 上記表示制御手段は、ゲーム終了の際に、実際に獲得した
点数と共に、満点の点数を上記表示手段に表示すること
を特徴とする請求項11から請求項16のうち、いずれか一項記載の端末装置

【請求項18】 表示手段と、

ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段と、

音声情報を記憶する音声情報記憶手段と、

上記ゲームプログラム記憶手段に記憶されたゲームプログラムに基づいて、上記音声情報記憶手段に記憶されている音声情報から所定の音声情報を抽出し、全体の音声情報における、上記抽出した音声情報の位置に、キャラクタの障害を形成する障害形成手段と、

上記ゲームプログラム記憶手段に記憶されたゲームプログラムに基づいて、所定のキャラクタを上記表示手段に表示すると共に、上記全体の音声情報と、上記障害形成手段で形成されたキャラクタの障害とを目視可能な形態とともに列状にして表示手段にスクロール表示する表示制御手段と、

上記表示手段に表示されたキャラクタを操作するための操作手段と

を有する端末装置。

【請求項19】 所定のサーバ装置から上記ゲームプログラムをダウンロードして上記ゲームプログラム記憶手段に供給する通信手段を有することを特徴とする請求項18記載の端末装置。

【請求項20】 上記通信手段は、所定のサーバ装置から上記音声情報である着信メロディをダウンロードして上記音声情報記憶手段に供給することを特徴とする請求項19記載の端末装置。

【請求項21】 ゲームの難易度を指定するための難易度指定手段を有し、上記障害形成手段は、ゲームの難易度が上記難易度指定手段で指定された難易度となるように、上記形成した障害を間引き処理して障害の数を削減することを特徴とする請求項18から請求項20のうち、いずれか一項記載の端末装置。

【請求項22】 上記表示制御手段は、ゲーム状況に応じて上記キャラクタの表示形態を変化させて上記表示手段に表示することを特徴とする請求項18から請求項21のうち、いずれか一項記載の端末装置。

【請求項23】 上記表示制御手段は、ゲーム終了の際に、実際に獲得した

点数と共に、満点の点数を上記表示手段に表示すること
を特徴とする請求項18から請求項22のうち、いずれか一項記載の端末装置

【請求項24】 所定のネットワークを介して有線的或いは無線的に通信を行う通信手段と、

文章情報から所定の文字情報を抽出し、この文章情報全体の文章中における、上記抽出した文字情報の文字の位置に、キャラクタの障害を形成する障害形成手段と、

上記文章情報の各文字と、上記障害形成手段により形成された上記障害とを列状にして表示手段にスクロール表示する表示制御手段と、

上記表示手段に表示したキャラクタを、ユーザの操作手段の操作に応じて移動表示してゲームを実行するゲーム実行手段と、

上記ゲームで獲得した獲得点数をカウントして上記表示手段に表示する点数表示手段と

を備えた複数の端末装置と、

上記所定のネットワークに対して有線的或いは無線的に接続され、上記各端末装置から送信された上記獲得点数の集計結果を各端末装置に返信する動作、或いは上記各端末装置から送信された上記獲得点数に応じた所定のコンテンツを各端末装置に返信する動作のうち、少なくとも一方を行うサーバ装置と
を有するネットゲームシステム。

【請求項25】 上記文章情報は、所定のテキストデータであることを特徴とする請求項24記載のネットゲームシステム。

【請求項26】 上記文章情報、或いはテキストデータは、電子メールであることを特徴とする請求項24又は請求項25記載のネットゲームシステム。

【請求項27】 所定のネットワークを介して有線的或いは無線的に通信を行う通信手段と、

音声情報から所定の音声情報を抽出し、全体の音声情報における、上記抽出した音声情報の位置に、キャラクタの障害を形成する障害形成手段と、

上記全体の音声情報と、上記障害形成手段で形成されたキャラクタの障害とを

目視可能な形態と共に列状にして表示手段にスクロール表示する表示制御手段と、

上記表示手段に表示したキャラクタを、ユーザの操作手段の操作に応じて移動表示してゲームを実行するゲーム実行手段と、

上記ゲームで獲得した獲得点数をカウントして上記表示手段に表示する点数表示手段と

を備えた複数の端末装置と、

上記所定のネットワークに対して有線的或いは無線的に接続され、上記各端末装置から送信された上記獲得点数の集計結果を各端末装置に返信する動作、或いは上記各端末装置から送信された上記獲得点数に応じた所定のコンテンツを各端末装置に返信する動作のうち、少なくとも一方を行うサーバ装置と
を有するネットゲームシステム。

【請求項28】 上記音声情報は、着信メロディであること
を特徴とする請求項27記載のネットゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、電子メールや所定のテキストデータ等の文章情報、或いは着信メロディ等の音声情報に基づいてゲーム用のステージを形成するゲーム用のステージ形成方法、ゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶された記憶媒体、端末装置、及びネットゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

今日において、例えばCD-ROM、DVD-ROM或いは半導体メモリ等の記憶媒体に記憶されているゲームプログラムに基づいてビデオゲームを可能とするビデオゲーム機が普及している。

【0003】

このビデオゲーム機は、プレーヤのコントローラの操作に応じて上記DVD-R等の記憶媒体に記憶されたゲームプログラムを読み出し、このゲームプログラ

ムに対応するステージ画像やキャラクタ画像をモニタ装置に表示することでビデオゲームを楽しむようになっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来のビデオゲームは、予めメーカー側で作成されたステージでプレイするようになっているため、そのビデオゲームを繰り返しプレイしていると、同じステージを何度もプレイすることとなるため、そのステージで次に起こる現象を憶えてしまい或いは予測可能となる。このため、繰り返しプレイしているうちに、そのビデオゲームの面白みが徐々に薄れ、いずれはプレーヤに飽きられてしまう問題があった。

【0005】

本発明は上述の課題に鑑みてなされたものであり、プレーヤに対して常に新規なステージを提供することで、ゲームに対するプレーヤの慣れや飽きを防止することができるようなゲーム用のステージ形成方法、ゲーム用のステージ形成方法のコンピュータプログラムが記憶された記憶媒体、端末装置、及びネットゲームシステムの提供を目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

本発明は、上述の課題を解決するために、例えば電子メールやテキストデータ等の文章情報や、着信メロディ等の音声情報に基づいてゲーム用のステージを形成する。これにより、略々無限の形態のステージを提供することができる。このため、プレーヤに対して、多くの未知のステージを提供することができ、面白くかつプレーヤを飽きさせないゲームを提供することができる。

【0007】

【発明の実施の形態】

本発明は、所定のプロバイダから携帯電話機にゲームプログラムをダウンロードすることで、携帯電話機でビデオゲームを楽しむ携帯電話ゲームシステムに適用することができる。

【0008】

【システムの全体構成】

図1は、この本発明の実施の形態となる携帯電話ゲームシステムの全体構成を示す図である。この図1からわかるように、この実施の形態の携帯電話ゲームシステムは、例えばインターネットやLAN, WAN等のネットワーク1と、ゲームプログラム、電子メール及び着信メロディの配信等を行うプロバイダ側のサーバ装置2と、このサーバ装置から配信されたゲームプログラムをダウンロードしてゲームを実行するプレーヤの携帯電話機3と、サーバ装置2からネットワーク1を介して配信されたゲームプログラム等をプレーヤの携帯電話機3に無線配信する配信基地局4とを有している。

【0009】

【携帯電話の機能構成】

図2は、サーバ装置2からプレーヤの携帯電話機3にゲームプログラムをダウンロードすることにより該携帯電話機3内に形成される各機能のブロック図である。

【0010】

この図2からわかるように携帯電話機3は、サーバ装置2からネットワーク1及び配信基地局4を介して配信されるゲームプログラム、電子メール、着信メロディ等の受信等を行うためのアンテナ11と、このアンテナ11を介して受信されたゲームプログラム等を携帯電話機3内に取り込むと共に、後に説明するゲーム結果等を配信基地局4に送信する送受信部12とを有している。

【0011】

また、この携帯電話機3は、ダウンロードされたゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶部13と、当該携帯電話機3に着信した電子メールを記憶する着信メール記憶部14と、サーバ装置2からダウンロードした着信メロディ、自分で作成した着信メロディ、或いは電子メールの添付ファイルとして送信された着信メロディ等を記憶する着信メロディ記憶部15と、ゲームプログラム記憶部13に記憶されたゲームプログラム、及び着信メール記憶部14に記憶されている電子メールに基づいてゲームを実行するゲーム実行部16とを有している。

【0012】

また、この携帯電話機3は、ゲーム実行部16で形成されたゲームのキャラクタやゲームを行うためのステージ等を表示する液晶表示部17と、ゲームのキャラクタの操作等を行うための操作部18と、プレーヤのキャラクタ操作に対する当たり判定（ミス判定）を行う判定部19と、プレーヤがキャラクタ操作をミスした場合に当該携帯電話機3を振動させるバイブレーション機能20と、ゲーム中の効果音やBGM等を発音制御するBGMドライバ21と、BGMドライバ21を介して発音制御された音響出力を得るためのスピーカ部22とを有している。

【0013】

[電子メールに基づくステージ形成動作]

このような携帯電話ゲームシステムは、そのプレーヤの携帯電話機3に着信した電子メール（着信メール）に基づいてステージを形成するようになっている。

【0014】

なお、以下、文章情報及びテキストデータの一例である電子メールを用いてゲーム用のステージを形成することとして説明を進めるが、これは電子メール以外の文章情報（或いはテキストデータ）を用いてゲーム用のステージを形成してもよいことは勿論であることを先に述べておく。

【0015】

図3は、この着信メールに基づくステージ形成動作を示すフローチャートである。このフローチャートを用いてステージ形成動作を説明すると、まず、このフローチャートは、プレーヤの携帯電話の電源が投入されることでスタートとなりステップS1に進む。

【0016】

ステップS1では、プレーヤが携帯電話機3を操作して、この携帯電話機3と図1に示すサーバ装置2とを接続し、ゲームプログラムをダウンロードしてステップS2に進む。このダウンロードされたゲームプログラムは、図2に示すアンテナ11及び送受信部12を介してゲームプログラム記憶部13に記憶される。

【0017】

なお、この例においては、サーバ装置2からゲームプログラムをダウンロードすることとして説明を進めるが、このゲームプログラムは、例えばROM等のかたちで予め携帯電話機3内に設けられていてもよいし、例えばCD-ROMや半導体メモリ等の記憶媒体から携帯電話機3内にインストールするようにしてもよい。

【0018】

次に、ステップS2では、図2に示すゲーム実行部16が、ゲームプログラム記憶部13に記憶されているゲームプログラムを読み出し、このゲームプログラムに基づいて、着信メール記憶部14に記憶されている着信メールの履歴を液晶表示部17に表示制御すると共に、例えば「ゲームに使うメールを選択して下さい。」等のゲームに使うメールの選択を促すメッセージを液晶表示部17に表示制御する。

【0019】

プレーヤは、操作部18を操作することで、この液晶表示部17に表示された着信メールの履歴から、ゲームのステージを形成するための所望のメールを選択する。

【0020】

次にステップS3では、ゲーム実行部16が、着信メール記憶部14からプレーヤにより選択された着信メールを読み出し、この着信メールに基づいてゲーム用のステージを形成してステップS4に進む。そして、ステップS4において、この形成したステージと共に、ゲームのキャラクタを液晶表示部17に表示し、以後、プレーヤによる操作部18の操作に応じた表示を行うことでゲームを実行してこの図3に示すフローチャートを終了する。

【0021】

具体的には、ゲーム実行部16は、着信メールのテキストデータから例えば「あ段の文字」と「数字」を抽出する。そして、プレーヤにより選択された着信メールを1列状に並べ、液晶表示部17の横方向（或いは縦方向）にスクロール表示した場合に、上記「あ段の文字」と「数字」がゲームのキャラクタの進行を妨害する障害となるようにこのゲームのステージを形成する。

【0022】

図4に、このように着信メールから形成されたステージと、このステージで操作されるキャラクタの一例を示す。この図4からわかるように、プレーヤにより選択された着信メールが例えば「おはよう！今なにをやっているの？」という文章であった場合、ゲーム実行部16は、この文章のうち「あ段の文字（あ，か，さ，た，な，は，ま，や，ら，わ）」である「は」，「な」，「や」の文字を抽出する。そして、この「は」，「な」，「や」の文字が、キャラクタ30の進行を妨害する障害であることがわかるように例えばその文字を四角で囲んで表示し、或いは図5に示すようにあ段の文字以外の文字よりも表示形態を大きくして表示する。

【0023】

また、ゲーム実行部16は、このような表示制御と共に、BGMドライバ21を介してゲームプログラム記憶部13からバック・グランド・ミュージック（BGM）を読み出し制御する。これにより、着信メールの文章が液晶表示部17をスクロール表示されると共に、携帯電話機3のスピーカ部22を介して、ゲームのBGMが発音されることとなる。

【0024】

次に、上記着信メールの文章である「おはよう！今なにをやっているの？」という文章を液晶表示部17にスクロール表示すると、例えば図4中矢印で示すように表示画面の下左端から下右端に向かって上記文章の各文字がスクロールされ、キャラクタ30を何の操作もしない場合には、障害である上記「は」，「な」，「や」の文字がキャラクタ30に衝突することとなる。

【0025】

ここで、携帯電話機3の操作部18のテンキー35（0～9の各キー）には、図4に示すように、あ段の文字である「あ」，「か」，「さ」，「た」，「な」，「は」，「ま」，「や」，「ら」，「わ」の文字がそれぞれに割り付けられている。このゲームにおいては、このあ段の文字がキャラクタ30に接近したタイミングで、対応するテンキー35を押圧操作すると、ゲーム実行部16が、このテンキー35が押圧操作されたタイミングでキャラクタ30を表示画面上方向に

ジャンプ表示し、スクロールされる障害を回避するようになっている。

【0026】

すなわち、プレーヤは、スクロールされる「おはよう！今なにをやっているの？」の文章のうち、上記「は」、「な」、「や」の文字がキャラクタ30に接近したタイミングで、操作部18の「は」、「な」、「や」の各テンキー35を押圧操作（ジャンプ操作）する。ゲーム実行部16は、このテンキー35が押圧操作されたタイミングでキャラクタ30を表示画面上方向にジャンプ表示する。これにより、障害となっている「は」、「な」、「や」の各文字に対するキャラクタ30の衝突を回避することができる。

【0027】

図2に示す判定部19は、上記障害がスクロールされるタイミングと、キャラクタ30がジャンプ操作されたタイミングとに基づいて、この障害に対してキャラクタ30が衝突したか否かを判定する「当たり判定（ミス判定）」を行っており、この判定情報をゲーム実行部16に供給している。

【0028】

ゲーム実行部16は、判定部19から、キャラクタ30が障害を回避したことを見た判定情報が供給された場合には、所定の点数を加算して液晶表示部17に表示制御する。図4（及び図5）に示す例では、現在においてプレーヤが65点を獲得していることを示している。

【0029】

これに対して、ゲーム実行部16に、判定部19からキャラクタ30が障害に衝突したことを示す判定情報が供給された場合、ゲーム実行部16は、携帯電話機3に設けられているバイブレーション機能を駆動制御して、携帯電話機3を操作しているプレーヤに対して振動を与えると共に、BGMドライバ21を介してゲームプログラム記憶部13から、衝突時の効果音の音声データを読み出し、この効果音をスピーカ部22を介して発音制御する。これにより、携帯電話機3の振動及びスピーカ部22から発音される効果音により、キャラクタ30が障害に衝突したことをプレーヤに知らせることができる。プレーヤは、このような衝突時のリアクションがなされることがないようにキャラクタ30をジャンプ操作し

てゲームを楽しむこととなる。

【0030】

【キャラクタの退化及び進化】

次に、この携帯電話ゲームシステムは、キャラクタ30が障害に衝突することによりその表示形態が退化的に変化し、キャラクタ30で障害を一定数以上回避（クリア）する毎にその表示形態が進化的に変化するようになっている。

【0031】

図6は、このキャラクタの退化及び進化の形態の一例を示している。この図6からわかるように、ゲーム実行部16は、キャラクタ30として、最初（初期状態）は「うさぎ」を想定したキャラクタを表示するのであるが、判定部19から障害に衝突したことを示す判定情報が供給される毎、或いは所定回数以上障害に衝突したことを示す判定情報が供給された場合に、1ランクずつ下等な生物を想定したキャラクタに変化させて表示するようになっている。

【0032】

具体的には、この例においては、障害に衝突したことを示す判定がなされた回数に応じて、「うさぎ」を想定したキャラクタ30aから「かえる」を想定したキャラクタ30bに退化し、さらに「かえる」を想定したキャラクタ30bから「虫」を想定したキャラクタ30cに、キャラクタ30の形態が退化的に変化するようになっている。

【0033】

また、この逆にゲーム実行部16は、判定部19から障害を回避したことを示す判定情報が供給される毎、或いは所定回数以上障害を回避したことを示す判定情報が供給された場合に、1ランクずつ上等な生物を想定したキャラクタに変化させて表示するようになっている。

【0034】

具体的には、この例においては、障害を回避したことを示す判定がなされた回数に応じて、「虫」を想定したキャラクタ30cから「かえる」を想定したキャラクタ30bに進化し、さらに「かえる」を想定したキャラクタ30bから「うさぎ」を想定したキャラクタ30aに、キャラクタ30の形態が進化的に変化す

るようになっている。

【0035】

このように当たり判定に応じてキャラクタの表示形態を変化させることにより、視覚的にも楽しめるゲームを提供することができる。

【0036】

【ゲームにより獲得した点数の表示】

次に、この携帯電話ゲームシステムでは、キャラクタ30が所定回数以上障害に衝突した場合、或いは所定回数以下の衝突回数で障害をクリアした場合にゲーム終了となる。ゲーム実行部16は、このゲーム終了となると、そのステージを形成した着信メール中に含まれる全ての障害をクリアした場合の点数（満点）に対する、実際にクリアした障害の数に対応する獲得点数を表示する。

【0037】

具体的には、ゲーム実行部16は、着信メールから上記「あ段の文字」と「数字」を抽出して障害を形成する際に、この抽出した「あ段の文字」と「数字」の数に対する全部の点数の合計点（満点）を記憶しておき、ゲーム終了後にプレーヤの獲得した点数を分子とし、上記予め記憶しておいた満点を分母とした分数形態で獲得点数の表示を行う。

【0038】

図7は、この獲得点数の表示例を示しているのであるが、この例の場合、ゲーム実行部16は、液晶表示部17にキャラクタ30と共に吹き出しを表示し、この吹き出しの中に例えば「69／123 テンダッタヨ！」等のようにプレーヤの獲得点数を表示制御する。なお、「69／123」の点数のうち、「69」の数字は、プレーヤが実際にクリアした障害の数に対応する獲得点数を示し、「123」の数字は、そのステージを形成した着信メール中に含まれる全ての障害をクリアした場合の満点の点数を示している。

【0039】

このように、そのステージの満点の点数と共に、プレーヤが実際に獲得した点数を表示することにより、プレーヤは、その着信メールから形成されたステージの困難性を知ることができる。また、実際に自分が獲得した点数と、満点の点数

とを比較することで、そのステージの征服度や自分の上達度等を認識可能とすることができる。

【0040】

[難易度調整]

(ピースの間引き処理による難易度調整)

次に、例えば「あ」の文字が3つ連続する場合のように、障害が短い間隔で連続する場合、この障害を連続的にクリアするには、これに対応した連続したジャンプ操作が必要となる。従って、このような連続した障害が続くステージは、ゲームの難易度が高いステージであるといえ、このステージをクリアするには、当該ゲームや操作部18の操作に相当の慣れを必要とする。このため、この携帯電話ゲームシステムでは、着信メールから作成されるステージの難易度を所望の難易度に調整可能となっている。

【0041】

具体的には、ゲーム実行部16は、プレーヤによりステージを形成する着信メールが選択されると、例えば「カンタン（簡単）」、「ツウ（普通）」、「ムズカシイ（難しい）」等の、そのステージの難易度を選択するための選択画面を液晶表示部17に表示制御する。プレーヤは、操作部18を操作して、この選択画面から所望の難易度を選択する。

【0042】

ゲーム実行部16は、着信メールが選択された際にその着信メールに基づいてゲーム用のステージを形成するのであるが、プレーヤにより、例えば「カンタン（簡単）」の難易度が選択された場合、この形成したステージの障害（ピース）が連続する部分を検出し、この障害が連続しないように所定の障害を間引き処理する。

【0043】

例えば、形成したステージ中に例えば「あ」の文字が3つ連続する箇所がある場合、ゲーム実行部16は、このうち2つの「あ」の文字を間引き処理して「あ」の文字を一つのみとする。これにより、3つの連続した障害が1つに間引かれることとなり、そのステージの難易度を「カンタン（簡単）」のレベルまで下げ

ることができる。

【0044】

同様に、プレーヤにより、例えば「ツツウ（普通）」の難易度が選択された場合、この形成したステージの障害（ピース）が連続する部分を検出し、この障害が適当に連続するように所定の障害を間引き処理する。

【0045】

具体的には、形成したステージ中に例えば「あ」の文字が3つ連続する箇所がある場合、ゲーム実行部16は、このうち1つの「あ」の文字を間引き処理して「あ」の文字の連続を2つとする。これにより、3つの連続した障害が2つに間引かれることとなり、そのステージの難易度を「ツツウ（普通）」のレベルまで下げることができる。

【0046】

（スクロールスピードによる難易度調整）

次に、ゲーム実行部16で形成された着信メールの文字は、上述のように液晶表示部17の横方向（或いは縦方向）にスクロール表示されるのであるが、この携帯電話ゲームシステムでは、このスクロールスピードを選択することでもステージの難易度調整が可能となっている。

【0047】

具体的には、ゲーム実行部16は、プレーヤによりステージを形成する着信メールが選択されると、例えば「ハヤイ（速い）、ツツウ（普通）、オソイ（遅い）」等の、そのステージのスクロールスピードを選択するための選択画面を液晶表示部17に表示制御する。プレーヤは、操作部18を操作して、この選択画面から所望の難易度を選択する。

【0048】

ゲーム実行部16は、このプレーヤにより選択された速度で着信メールから形成された文字列をスクロール表示する。これにより、スクロールスピードが速い場合は、キャラクタ30のジャンプ操作の有無を判断する時間が短くなるため、ステージの難易度が高くなり、スクロールスピードが遅い場合は、キャラクタ30のジャンプ操作の有無を判断する時間が長くなるため、ステージの難易度が低

くなる。

【0049】

なお、ゲーム実行部16は、このスクロールスピードに合ったテンポのBGMを発音するようにBGMドライバ21を制御する。これにより、「ハヤイ（速い）」のスクロールスピードが選択された場合には速いテンポでBGMが発音制御され、「オソイ（遅い）」のスクロールスピードが選択された場合には遅いテンポでBGMが発音制御される等のように、スクロールスピードに合ったテンポのBGMを発音することができ、ゲームを聴覚的にも楽しくすることができる。

【0050】

〔段と共に用いたゲーム〕

次に、以上のゲーム構成は、携帯電話機3の0～9の各テンキー35にそれぞれ「あ段の文字（あ，か，さ，た，な，は，ま，や，ら，わ）」が割り当てられていることを利用して、「あ，か，さ，た，な，は，ま，や，ら，わ」の各文字を障害のピースとするゲーム構成であったが、これは、行の文字を障害のピースとするゲーム構成としてもよい。

【0051】

すなわち、携帯電話機3の例えば「2」のテンキーには、あ段の文字として「か」の文字が割り当てられているのであるが、この「2」のテンキーには、この他、「か，き，く，け，こ」の行の文字も割り当てられている。同様に、例えば「7」のテンキーには、あ段の文字として「ま」の文字が割り当てられているのであるが、この「7」のテンキーには、この他、「ま，み，む，め，も」の行の文字も割り当てられている。

【0052】

そして、このように各テンキー35に対する文字の割り当てが行われている場合には、対応するテンキーをその行の文字に応じた回数分押圧操作することで、所望の行の文字を表示するようになっている。例えば、行の文字のうち「む」の文字を表示する場合には、上記「7」のテンキーを3回押圧操作することでこの「む」の文字が表示される。同様に、行の文字のうち「け」の文字を表示する場合には、上記「2」のテンキーを4回押圧操作することでこの「け」の文字が表

示される。

【0053】

これを利用して、段及び行の各文字を全て用いてゲーム用のステージを形成することで、より難易度の高いゲームを提供することができる。

【0054】

例えば、上記着信メールの「おはよう！今なにをやっているの？」の文章を例にとって説明すると、あ段の文字を障害とした場合には、この文章中の「は」、「な」、「や」の各文字が障害としてピース化されたわけであるが、段及び行の各文字を障害としてピース化することができるとすると、この文章の全ての文字を障害としてピース化することが可能となる。

【0055】

このため、ゲーム実行部16は、例えば上記文章の各文字のうち、上述の難易度に応じた文字を抽出し、これを障害としてピース化してスクロール表示する。プレーヤは、このスクロールされた文字列のうち、障害となる文字にキャラクタ30が衝突しないようにジャンプ操作してゲームを楽しむこととなる。

【0056】

例えば、上記文章中の文字のうち、「に」と「て」の各文字が障害としてピース化されている場合、プレーヤは、「に」の文字がスクロールされたタイミングで、「な、に、ぬ、ね、の」の文字が割り当てられている「5」のテンキーを2回押圧操作する。これにより、「5」のテンキーが2回押圧操作されたタイミングでキャラクタ30がジャンプ表示され、「に」の文字の障害をクリアする。同様に、プレーヤは、「て」の文字がスクロールされたタイミングで、「た、ち、つ、て、と」の文字が割り当てられている「4」のテンキーを4回押圧操作する。これにより、「4」のテンキーが4回押圧操作されたタイミングでキャラクタ30がジャンプ表示され、「て」の文字の障害をクリアする。

【0057】

このように、段及び行の文字のうち所望の文字を障害として設定可能とすることにより、より難易度が高く面白みのあるゲームを提供することができる。

【0058】

なお、このようなゲーム内容とした場合において、段のみ合っている操作がなされた場合にも点数を与えるようにしてもよい。例えば「て」の文字が障害となっている場合において、この障害を確実にクリアするには、上述のように「4」のテンキーを4回押圧操作する必要があるが、「4」のテンキーが1回、2回、3回或いは5回押圧操作された場合には、「た行」に対応するテンキーが押圧操作されているため、テンキーが4回押圧操作され確実に障害がクリアされたときよりも低めの点数を加算する。

【0059】

同様に、例えば「に」の文字が障害となっている場合において、この障害を確実にクリアするには、上述のように「5」のテンキーを2回押圧操作する必要があるが、「5」のテンキーが1回、3回、4回或いは5回押圧操作された場合には、「な行」に対応するテンキーが押圧操作されているため、テンキーが2回押圧操作され確実に障害がクリアされたときよりも低めの点数を加算する。

【0060】

これにより、ゲームの点数加算における融通性を利かせることができ、より面白味のあるゲームとすることができる。

【0061】

[他言語への対応]

次に、上述の説明では、日本語の文章を例にとって説明したが、この実施の形態の携帯電話ゲームシステムは、英語等の他言語で作成された文章の場合も上述と同様に対応することができる。例えば、前述の「おはよう！今なにをやっているの？」という文章は、英語に翻訳すると「Good morning ! What are you doing now.」となる。英語圏で用いられる携帯電話機の1～9の各テンキーに対して、例えば「A」、「D」、「G」、「J」、「M」、「P」、「S」、「V」、「Y」のアルファベットがそれぞれ割り当てられているとした場合（0のテンキーに対するアルファベットの割り当てではないものと想定している。）、上記ゲーム実行部16は、「A」、「D」、「G」、「J」、「M」、「P」、「S」、「V」、「Y」のアルファベットを障害として設定して上述のスクロール制御を行う。

【0062】

具体的には、この例の場合、ゲーム実行部16は、「Good morning! What are you doing now.」の文章中のGoodの単語から「G」及び「d」を抽出し、この「G」及び「d」の文字を上記障害として設定する。同様に、morningの単語から「m」及び「g」、Whatの単語から「a」、areの単語から「a」、youの単語から「y」、doingの単語から「d」及び「g」をそれぞれ抽出し、これらの文字を上記障害として設定する。これにより、上述と同様に着信メール（及び送信メール）から作成されたゲーム用のステージに基づいてゲームを楽しむことができる。

【0063】

[送信メールに基づくステージ形成動作]

次に、上述の説明では、着信メールに基づいてゲーム用のステージを形成することとしたが、これは、送信メールに基づいてゲーム用のステージを形成するようにもよい。

【0064】

この場合、ゲーム実行部16は、図2に点線で示すように送信済み或いは送信待ち（草稿）の電子メールが記憶されている送信メール記憶部23から、プレーヤにより指定された電子メールを読み出し、この電子メールの文章に基づいて、上述と同様にゲーム用のステージを形成する。これにより、上述と同様の内容でゲームを楽しむことができる。

【0065】

[着信メロディに基づくステージ形成動作]

次に、この携帯電話ゲームシステムは、そのプレーヤの携帯電話機3に着信した着信メロディ、或いはプレーヤが作成した着信メロディに基づいてゲーム用のステージを形成可能となっている。図8は、この着信メロディに基づくステージ形成動作を示すフローチャートである。このフローチャートを用いてステージ形成動作を説明すると、まず、このフローチャートは、プレーヤの携帯電話の電源が投入されることでスタートとなりステップS11に進む。

【0066】

ステップS11では、プレーヤが携帯電話機3を操作して、この携帯電話機3と図1に示すサーバ装置2とを接続し、ゲームプログラムをダウンロードしてステップS12に進む。このダウンロードされたゲームプログラムは、図2に示すアンテナ11及び送受信部12を介してゲームプログラム記憶部13に記憶される。

【0067】

次に、ステップS12では、図2に示すゲーム実行部16が、ゲームプログラム記憶部13に記憶されているゲームプログラムを読み出し、このゲームプログラムに基づいて、着信メロディ記憶部15に記憶されている着信メロディの題名を液晶表示部17に表示制御すると共に、例えば「ゲームに使う着信メロディを選択して下さい。」等のゲームに使う着信メロディの選択を促すメッセージを液晶表示部17に表示制御する。

【0068】

プレーヤは、操作部18を操作することで、この液晶表示部17に表示された着信メロディの履歴から、ゲームのステージを形成するための所望の着信メロディを選択する。

【0069】

次にステップS13では、ゲーム実行部16が、着信メロディ記憶部15からプレーヤにより選択された着信メロディを読み出し、この着信メロディに基づいてゲーム用のステージを形成してステップS14に進む。そして、ステップS14において、この形成したステージと共に、ゲームのキャラクタを液晶表示部17に表示し、以後、プレーヤによる操作部18の操作に応じた表示を行うことでゲームを実行してこの図8に示すフローチャートを終了する。

【0070】

具体的には、着信メロディは、例えば図9に示すように音階や音程等を表す数字のデータとして着信メロディ記憶部15に記憶されている。このため、ゲーム実行部16は、着信メロディを構成する数字のデータをそれぞれ障害としてピース化してゲーム用のステージを形成し、これを1列状に並べ、液晶表示部17の横方向（或いは縦方向）にスクロール表示する。

【0071】

図10に、このように着信メロディから形成されたステージと、このステージで操作されるキャラクタの一例を示す。この図10からわかるように、プレーヤにより選択された着信メロディが例えば「3」、「26」、「7」…という数字で形成されたいた場合、ゲーム実行部16は、この「3」、「26」、「7」…の数字をそれぞれ凸状の障害としてピース化してスクロール表示する。

【0072】

プレーヤは、例えば「3」の数字の障害がスクロールされた場合、この「3」の数字の障害がキャラクタ30の直前にスクロールされたタイミングで、携帯電話機3の操作部18の「3」のテンキー35を押圧操作すると、ゲーム実行部16が、キャラクタ30をその「3」のテンキー35が押圧操作されたタイミングでジャンプ表示する。これにより、キャラクタ30で「3」の数字の障害をクリアすることができる。

【0073】

同様に、例えば「26」の数字の障害がスクロールされた場合、この「26」の数字の障害がキャラクタ30の直前にスクロールされたタイミングで、プレーヤは「2」及び「6」の各テンキー35を同時に押圧操作する。これにより、ゲーム実行部16が、「2」のテンキー35が押圧された後に「6」のテンキー35が押圧操作されたタイミングでキャラクタ30をジャンプ表示する。これにより、キャラクタ30で「26」の数字の障害をクリアすることができる。

【0074】

なお、このように着信メロディでゲーム用のステージを形成した場合においても、障害のクリアミスに応じて上述のようにキャラクタ30が退化或いは進化した形態で表示される（図6参照）。また、ゲームにより獲得した点数は、満点に対する実際に獲得した点数の形態で表示される（図7参照）。さらには、ユーザにより選択された難易度に応じて数字の障害が間引き処理され、また、障害のスクロールスピードが変化する難易度調整も行われる。詳しくは、上述の対応する項目の説明を参照されたい。

【0075】

また、例えば「2 6」の数字の障害がスクロールされた場合、プレーヤは「2」及び「6」の各テンキー3 5を順に押圧操作するようにしてもよい。

【0076】

[ネットゲーム]

次に、この携帯電話ゲームシステムは、このようなゲームを個人的に楽しむこともできるが、多数のプレーヤにより獲得した点数を競うことができるようになっている。

【0077】

すなわち、多数のプレーヤで獲得した点数を競う場合、プレーヤは上述のようにサーバ装置2にアクセスして競技用のゲームプログラム及び電子メール、テキストデータ、或いは着信メロディを受信して上述のゲームを行う。そして、このゲームで獲得した点数と自分の名前（ハンドルネーム等でも可）をサーバ装置2側に返信する。

【0078】

サーバ装置2は、プレーヤからこの返信がなされると、そのプレーヤに対してランキング登録を行うか否かの問い合わせを行い、プレーヤからランキング登録を行う旨の返信がなされた場合、そのプレーヤの獲得点数に対応する位置に、該獲得点数とプレーヤの名前をデータベース登録する。

【0079】

これにより、データベース内に、獲得点数の高い順に、その獲得点数とプレーヤの名前を並べたランキングが形成されることとなる。このランキングは、各プレーヤが閲覧可能となっており、そのプレーヤは、他のプレーヤが獲得した点数よりも高い点数の獲得を目指してゲームを行うこととなる。

【0080】

次に、サーバ装置2は、獲得点数に応じて所定の商品（主にデジタルコンテンツ）をプレーヤに提供するようになっている。

【0081】

具体的には、サーバ装置2は、所定の獲得点数よりも高い点数を獲得したプレーヤに対しては、例えばそのステージをクリアした場合にキャラクタがダンスを

踊るようなゲームプログラムをそのプレーヤに対して配信する。また、特別な着信メロディや待ち受け画面の画像データの配信、プレーヤの運勢を占った結果の配信、特別なキャラクタ（いわゆる隠れキャラクタ）の配信、拍手や歓声等の「あいのて」の音声データの配信等を行う。なお、「あいのて」音声データは、所定（或いは任意）のテンキーに割り付けられ、そのテンキーを押圧操作すると拍手、歓声或いはキャラクタの台詞等が発音されるようになっている。

【0082】

さらに、このサーバ装置内には、各プレーヤがアクセスして任意の書き込みを行う掲示板も設けられており、各プレーヤはこの掲示板を利用してすることで各プレーヤ同士で情報交換等を行うことができるようになっている。

【0083】

なお、サーバ装置2側からプレーヤに対して部分的な文章や着信メロディを配信し、プレーヤは、このサーバ装置2から配信された文章等に基づいて形成されたステージをクリアする毎に、そのゲーム結果をサーバ装置に返信し、サーバ装置は前に送信した文章等に対応するステージがクリアされたことが確認されたときに、前に送信した文章等に続く文章や着信メロディをプレーヤに送信するようにしてもよい。

【0084】

この場合、プレーヤ側では、全ての文章を読むには（或いは全ての着信メロディを聞くには）全てのステージをクリアする必要があるため、よりゲームに熱中してプレーすることとなり、当該ゲームの面白みを一段と増すことができる。

【0085】

〔実施の形態の効果〕

以上の説明から明らかなように、この実施の形態の携帯電話ゲームシステムは、電子メール等の文章情報及び着信メロディ等の音声情報に基づいてゲーム用のステージを形成することができる。このため、プレーヤに対して常に新規なステージを提供することができ、プレーヤが繰り返しゲームを行うことにより、そのステージで次に起こる現象を憶え或いは予測してしまうような不都合を防止することができる。従って、ゲームに対するプレーヤの慣れや飽きを防止することが

でき、いつまでも面白味が持続するゲームを提供することができる。

【0086】

なお、上述の実施の形態の説明では、本発明を携帯電話ゲームシステムに適用することとしたが、これは、上述のゲームプログラムが記憶されたCD-ROM, DVD-ROM, 半導体メモリ等の記憶媒体から該ゲームプログラムを再生し、モニタ装置に表示するようなゲーム機やコンピュータ装置に適用するようにしてもよい。

【0087】

この場合、ゲーム機或いはコンピュータ装置を上記ネットワーク1を介してサーバ装置2に接続することにより、ゲーム結果の通知やそれに対するアイテムのダウンロード等が可能となり、上述と同じ効果を得ることができる。

【0088】

また、上述の実施の形態の説明では、携帯電話機3内に設けられた記憶部（着信メール記憶部14, 着信メロディ記憶部15, 送信メール記憶部23）に記憶されている電子メールや着信メロディに基づいてゲーム用のステージを形成することとしたが、これは、例えば携帯電話機3に外付け用のメモリ端子を設け、このメモリ端子に電子メールや着信メロディが記憶された半導体メモリを接続し、この半導体メモリから電子メールや着信メロディを読み出してゲーム用のステージを形成するようにしてもよい。

【0089】

最後に、上述の実施の形態の説明は本発明の一例である。このため、本発明は上述の実施の形態に限定されることはなく、本発明に係る技術的思想を逸脱しない範囲であれば、上述の実施の形態以外であっても設計等に応じて種々の変更が可能であることは勿論である。

【0090】

【発明の効果】

本発明は、電子メールや所定のテキストデータ等の文章情報や、着信メロディ等の音声情報に基づいてゲーム用のステージを形成することで、略々無限の形態のステージを提供することができる。このため、プレーヤに対して、面白くかつ

飽きのこないビデオゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の実施の形態となる携帯電話ゲームシステムのブロック図である。

【図2】

上記実施の形態の携帯電話ゲームシステムに用いられる携帯電話機の機能ブロック図である。

【図3】

上記実施の形態の携帯電話ゲームシステムにおいて、着信メールからゲーム用のステージが作成されるまでの流れを説明するためのフローチャートである。

【図4】

上記着信メールから作成されたステージとキャラクタの一例を示す模式図である。

【図5】

上記着信メールから作成されたステージとキャラクタの他の一例を示す模式図である。

【図6】

ゲームの進行状況に応じて変化するキャラクタの表示形態を示す図である。

【図7】

上記携帯電話ゲームシステムにおける獲得点数の表示形態の一例を示す模式図である。

【図8】

上記実施の形態の携帯電話ゲームシステムにおいて、着信メロディからゲーム用のステージが作成されるまでの流れを説明するためのフローチャートである。

【図9】

上記着信メロディのデータ形態の一例を示す図である。

【図10】

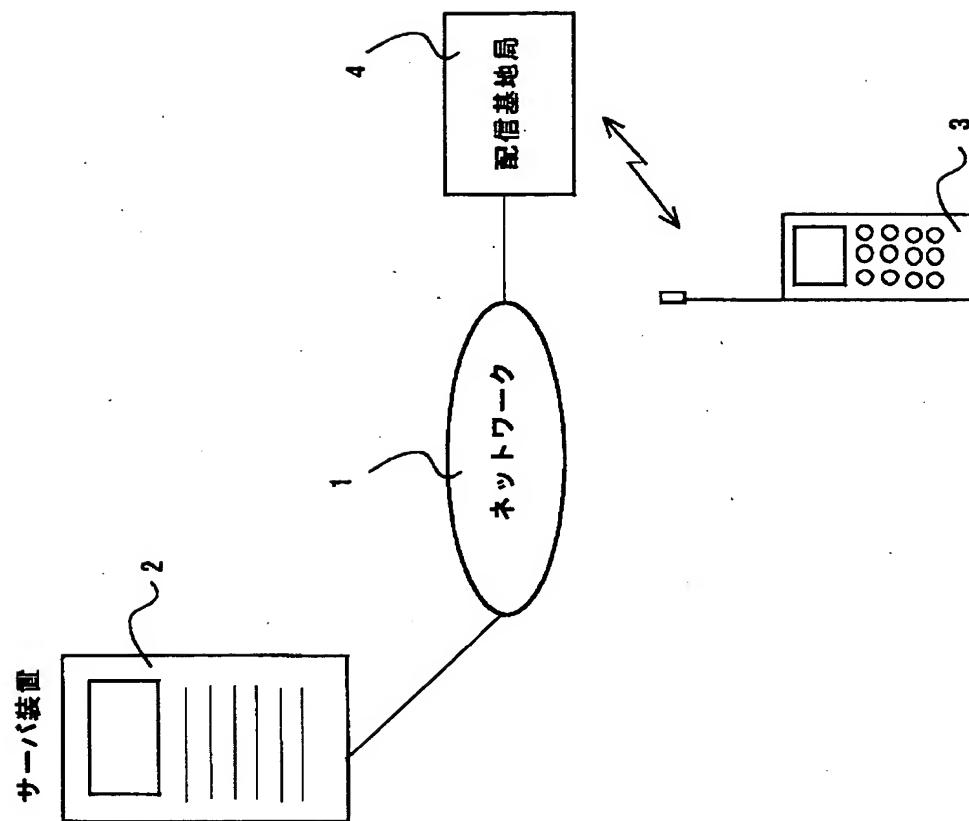
上記着信メロディから作成されたステージとキャラクタの他の一例を示す模式図である。

【符号の説明】

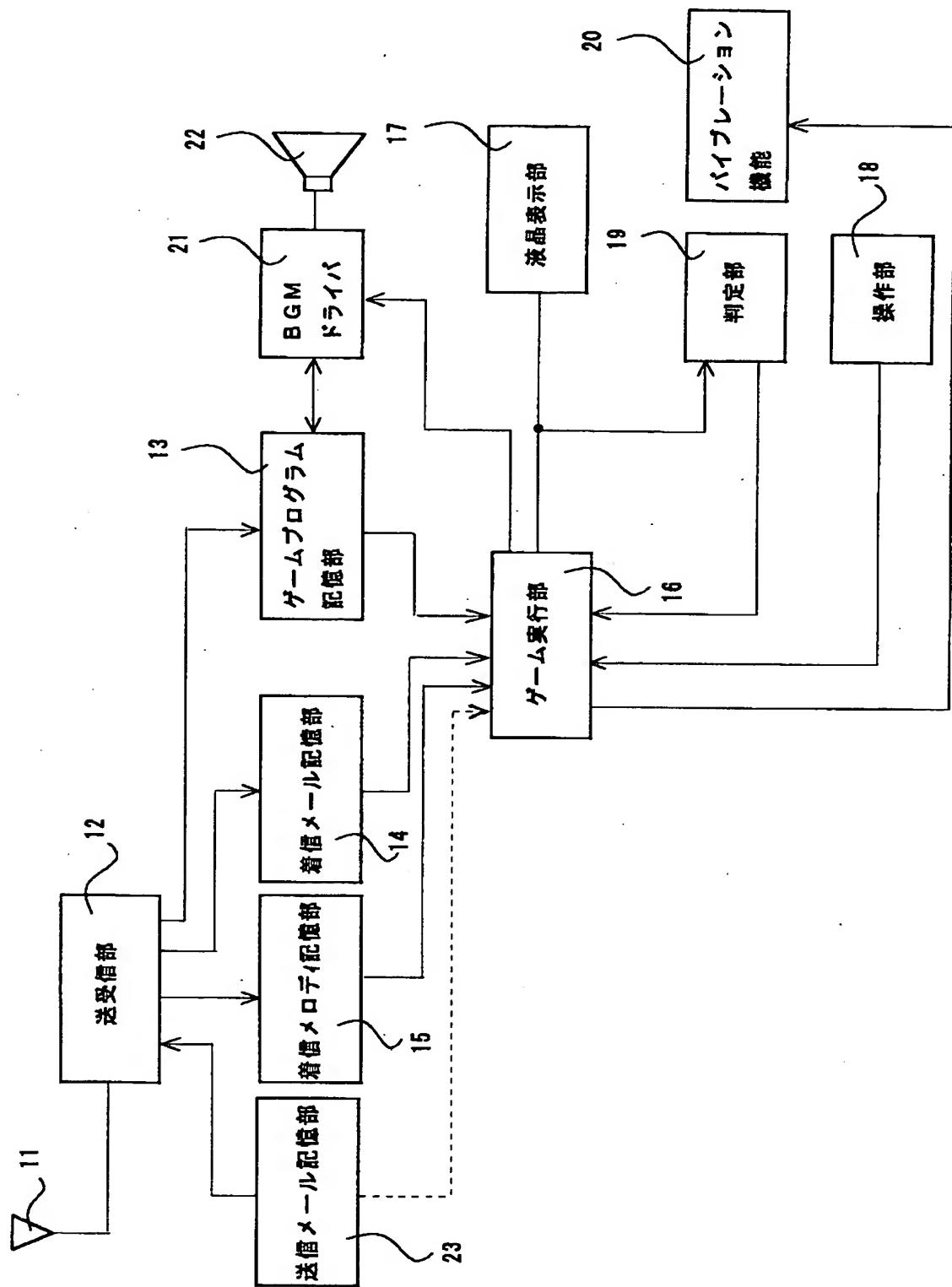
1 … ネットワーク， 2 … サーバ装置， 3 … 携帯電話機， 4 … 配信基地局， 11
… アンテナ， 12 … 送受信部， 13 … ゲームプログラム記憶部， 14 … 着信メー
ル記憶部， 15 … 着信メロディ記憶部， 16 … ゲーム実行部， 17 … 液晶表示部
， 18 … 操作部， 19 … 判定部， 20 … バイブレーション機能， 21 … BGMド
ライバ， 22 … スピーカ部， 23 … 送信メール記憶部， 30 … キャラクタ， 30
a～30c … キャラクタ， 35 … テンキー

【書類名】 図面

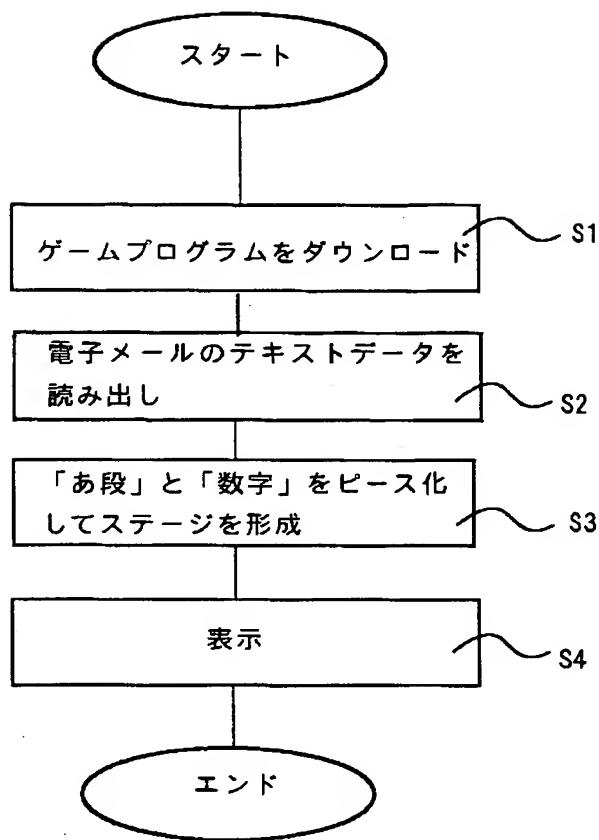
【図1】



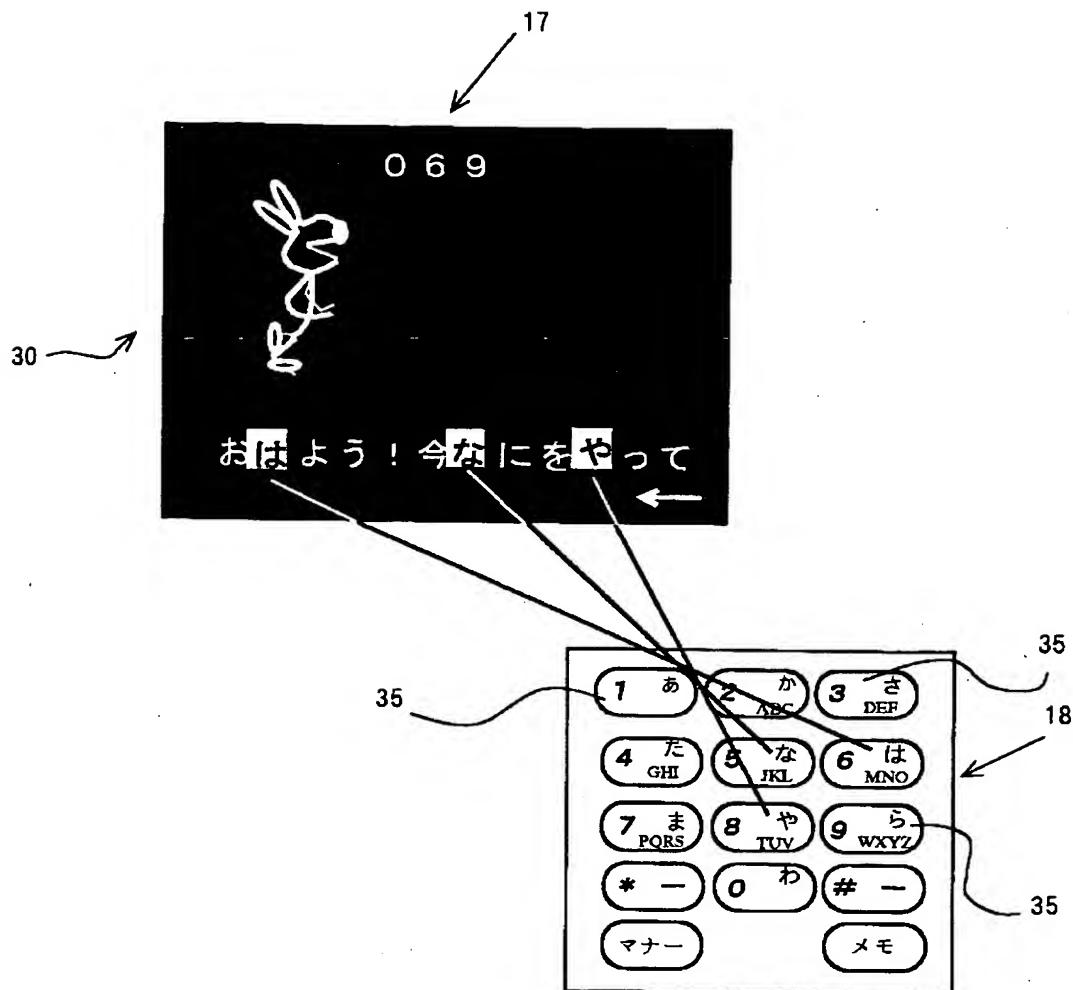
【図2】



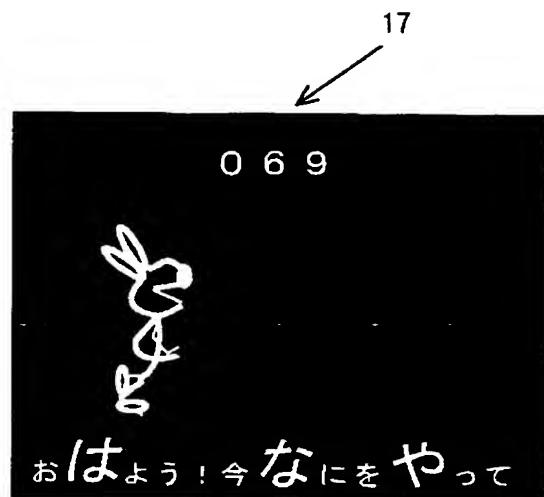
【図3】



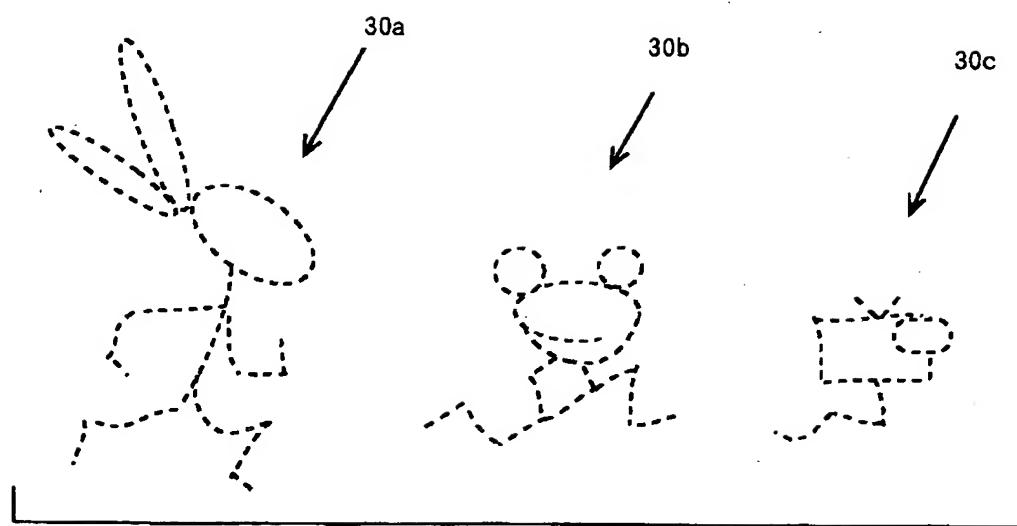
【図4】



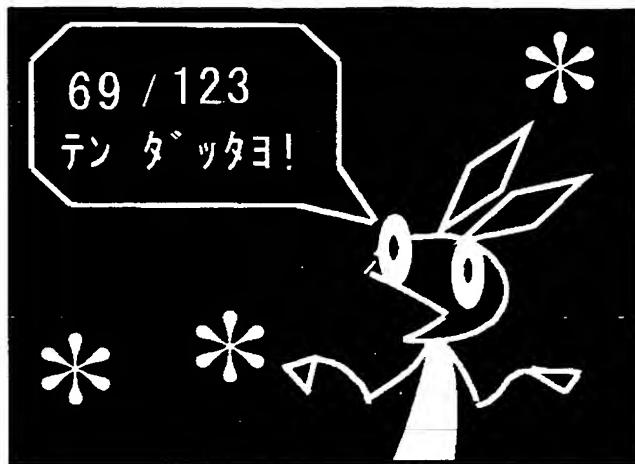
【図5】



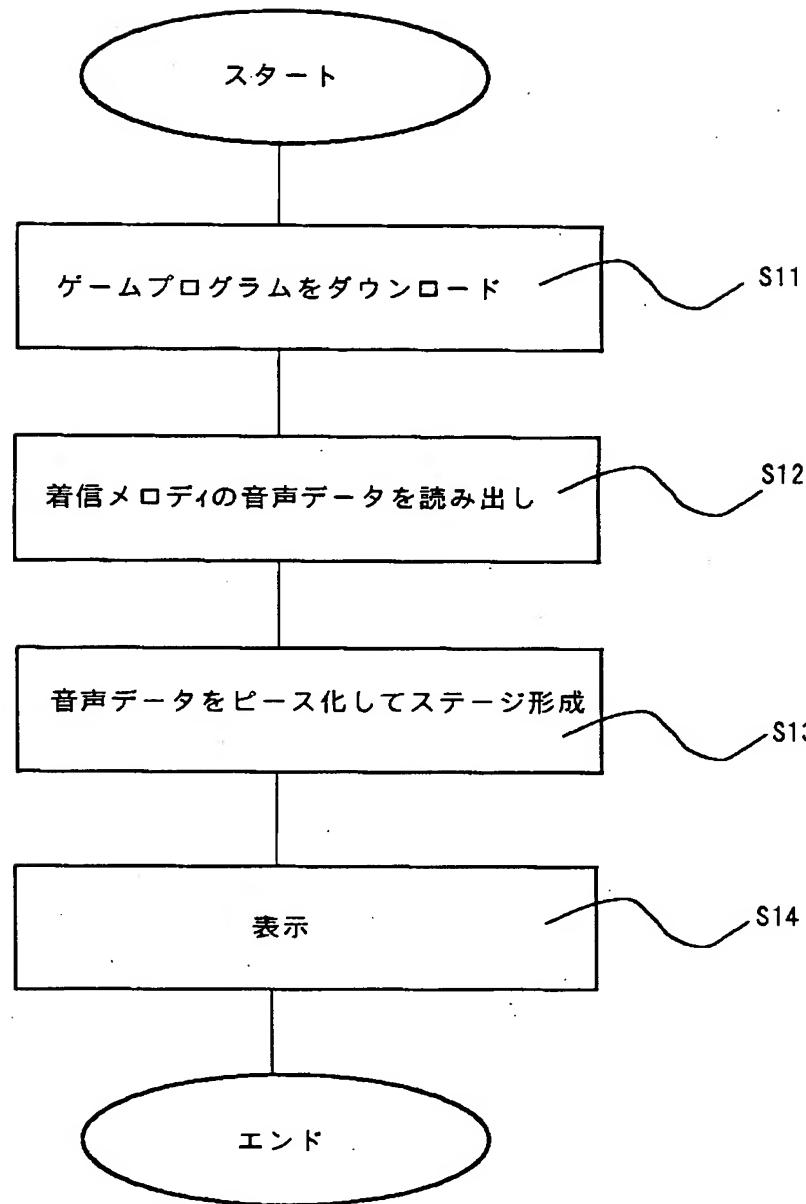
【図6】



【図7】



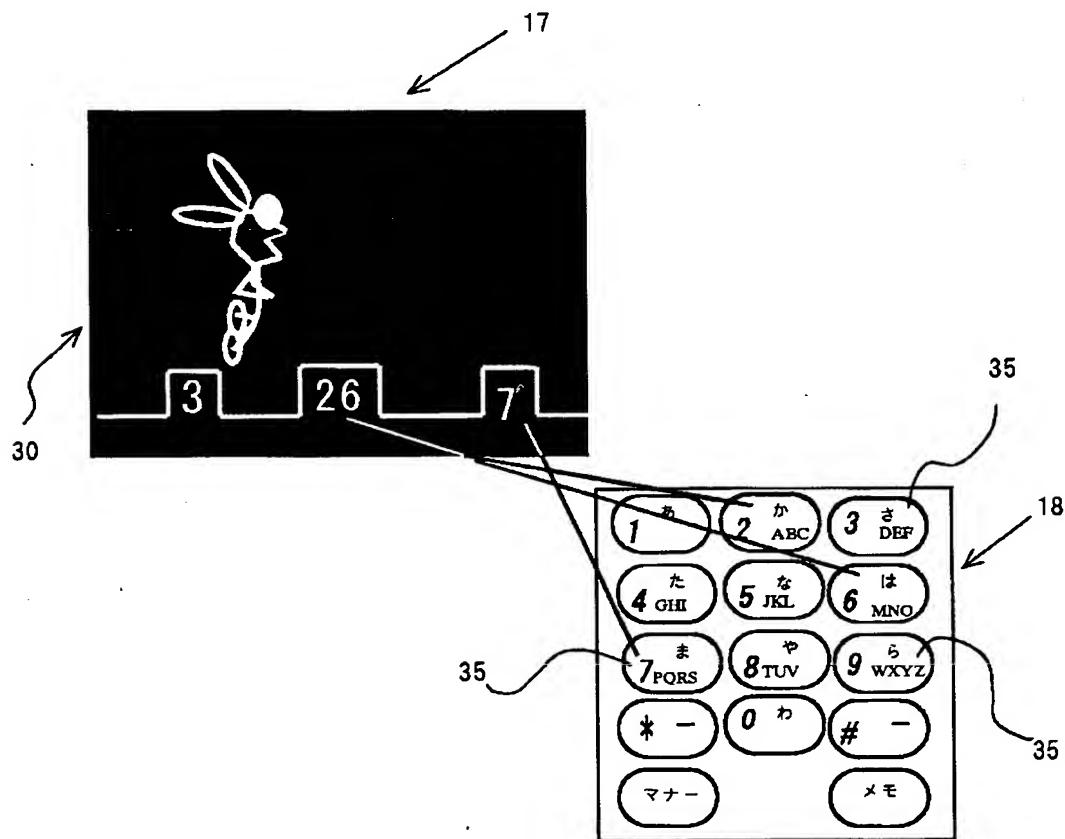
【図8】



【図9】

3 * 1 * 7 * 6 * 5 * 6 0 * ▶ 0 * 6 * 5 * 6
 * 7 6 0 * 6 * 5 * 6 * 7 6 0 * 6 * 7 * 1 *
 2 1 0 * 1 * 7 * 6 * ▶ 6 * 5 * 6 0 * ▶ 0 *
 3 * ▶ 3 2 * 1 * ▶ 1 0 * ▶ 0 * 1 * 7 * 6 *
 ▶ 6 * 5 * 6 0 * ▶ 0 * 6 * 5 * 6 * ▶ 6 * ▶
 6 * 5 * 6 0 *

【図10】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレーヤに対して常に新規なビデオゲーム用のステージを提供する。

【解決手段】 ゲーム実行部16が、携帯電話機3内に記憶された着信メール、送信メール、着信メロディに基づいてゲーム用のステージを形成する。これにより、プレーヤに対して常に新規なステージを提供することができる。このため、プレーヤに対して、面白くかつ飽きのこないビデオゲームを提供することができる。

【選択図】 図2

認定・付加情報

特許出願の番号 特願2000-335155
受付番号 50001419117
書類名 特許願
担当官 第七担当上席 0096
作成日 平成12年11月 2日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成12年11月 1日

次頁無

出願人履歴情報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日 1997年 3月31日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都港区赤坂7-1-1

氏 名 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント